LA RIVISTA UFFICIALE DI LARA CROFT

N. 8 • L. 4.900 • € 2,53
www.paninicomics.it

TOMB RAIDER MAGAZINE

EIDOS

CORE

Image

CULT COMICS

TOP COW

all'interno WIZARD

Tomb Raider:
PIENO CENTRO

Lara Croft:
LA PAROLA AGLI AUTORI DEL FUMETTO

Joe Cool:
I DISEGNI DEI LETTORI

JD SMITH

ANTEPRIME • NEWS

9 771129 456900 10008

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

TOMB RAIDER MAGAZINE

Con questo numero e con l'anno nuovo TOMB RAIDER MAGAZINE si modifica per adeguarsi alle richieste del suo pubblico. È un'esigenza primaria per chi si occupa di riviste: cambiare, ritoccare, mettere a punto, guardarsi attorno in cerca di nuovi stimoli. Una cosa però è certa: continuerete a leggere le storie tratte dalla serie regolare della Top Cow, continuerete a trovare Dan Jurgens ai testi e Andy Park al tavolo da disegno (ma arriverà presto anche la star Billy Tan ad aiutarlo, per un ciclo di avventure davvero speciali). Continueremo con il formato che ha contraddistinto un magazine che non sembra avere convinto del tutto i fan irriducibili della Top Cow, ma che ci ha posizionati in un lato dell'edicola decisamente interessante e nuovo per l'etichetta Cult Comics. Abbiamo un gioco di Lara appena uscito, attendiamo le news sulla PlayStation 2 e ci dobbiamo preparare all'uscita del film... non avrebbe dunque senso cambiare completamente le carte in tavola. A voi che ci leggete, chiediamo di diffondere la nostra rivista, di far conoscere i nostri fumetti, di parlare bene di noi in giro, se lo ritenete opportuno.

Le modifiche più sostanziali riguardano la parte destinata ai redazionali, che da questo mese in poi conterà sull'inserimento di articoli tratti da una famosa rivista americana dedicata ai fumetti e a tutto ciò che fa intrattenimento. *Wizard* ha cambiato il modo di fare informazione sui comics e i suoi servizi sono sempre esclusivi, spigliati, divertenti e soprattutto aggiornati: per il numero d'esordio non potevamo che partire da un excursus sulla produzione di *Tomb Raider* con interventi diretti degli autori e informazioni provenienti dallo studio di creativi diretto da Marc Silvestri. Sperando che questo servizio vi piaccia, vi annunciamo già da ora che arriveranno presto i corsi di disegno realizzati da Andy Park (se volete imparare a disegnare Lara alla perfezione, sarà la vostra occasione!) e anche molte immagini inedite, "dietro le quinte", schede. Tutto quello che serve al vero conoscitore di *Tomb Raider*, senza perdere di vista il panorama dei videogiochi. Al contempo, abbiamo mantenuto stabile l'ampia sezione della posta, che riceve numerosi consensi e un gran numero di lettere, disegni, fumetti, che attendiamo sempre con immenso interesse. Non possiamo che ringraziarvi per essere con noi e invitarvi a farci conoscere sempre la vostra opinione.

Buona lettura a tutti da...

FRANCESCO MEO
& GIORGIO LAVAGNA

™ & © EIDOS P.L.C.

TOMB RAIDER IL FUMETTO
Storia **DAN JURGENS** Disegni **ANDY PARK** Chine **JONATHAN SIBAL** Colori **JONATHAN D. SMITH**
Lettering **FABIO CIACCI** Traduzione **PIER PAOLO RONCHETTI** Supervisione **MATT HAWKINS, RENAE GEERLINGS & JASON ROSS**

Storia tratta da Tomb Raider: The Series 8, dell'ottobre 2000

TOMB RAIDER MAGAZINE
PUBBLICAZIONE BIMESTRALE - ANNO II - NUMERO 8 - FEBBRAIO 2001
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1504 del 6 dicembre 1999.
Una pubblicazione di Cult Comics, divisione editoriale di Panini S.p.A.
Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. www.paninicomics.it Stampa: Polipress S.r.l., Castel San Pietro (BO). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S.r.l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano. Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Lara Croft and her likeness and Eidos Interactive are Trademarks of Eidos P.L.C. Eidos Interactive is a registered Trademark of Eidos P.L.C. * 2000 Eidos. All rights reserved. The entire contents of this book are ™ & © 2000 Top Cow Productions, Inc. Per l'edizione italiana: © 2001 Panini S.p.A. Used under license.

Amministratore delegato **A. H. SALLUSTRO** Direttore responsabile ed editoriale **M. M. LUPOI** Direttore mercato Italia **S. AIROLDI** Marketing assistant **M. FORNASIERO** Coordinamento editoriale **M. RIBONI** Supervisione **F. MEO & G. LAVAGNA** Web editor **S. MUNARINI** Redazione **F. PADOVANI** (caporedattore), **M. BAZZOCCHI** (cura redazionale), **L. MUTTI, G. PINI, A. RODELLA, F. VACCHETTI** Ufficio estero **C. BROCCATELLI, E. PANZANI** Ufficio grafico **R. M. RUBBI** (art director), **G. BATTISTINI, S. BEVINI, P. CATELLANI, M. CORTICELLI, M. DA RIN ZANCO, M. PETRUCCI, S. PIU, R. REMITTI** Ufficio produzione **A. GOZZI** (responsabile di produzione), **A. NALLI** (responsabile linea manga), **A. BISI, B. DOTI, M. FREGNI, I. MARTIN, A. MICHELI, L. RUBBIANI.**

Gli arretrati (TOMB RAIDER MAGAZINE dal n. 1, più SPECIAL EVENTS nn. 18 e 19 TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1 e 2, n. 20 SHADOW MAN, n. 22 SHADOW MAN/TUROK, n. 23 TOMB RAIDER PREVIEW e TOMB RAIDER/WITCHBLADE 1/2 tutti disponibili) si possono richiedere a PAN DISTRIBUZIONE, via Cesare della Chiesa 219, 41100 Modena (tel.: 059.382.111) (fax: 059.382.501) (e-mail: pdistribuzione@panini.it): verranno inviati previo pagamento anticipato con vaglia postale dell'importo, calcolato sul prezzo di copertina più 6.000 lire per ogni spedizione; oppure il pagamento può essere effettuato mediante contrassegno con un sovrapprezzo di 8.000 lire per spese postali. Gli albi possono anche essere acquistati direttamente online con carta di credito Visa o Mastercard o tramite contrassegno al sito www.paninicomics.it

CULT COMICS
TOP COW
image
CORE
EIDOS

di jim mclauchlin

CACCIA AL TESORO

Oro, gemme e rubini vanno benissimo, ma Dan Jurgens è andato oltre i gioielli di Lara Croft per la vera natura del personaggio...

Volete dunque conoscere la donna dei vostri sogni? Se si tratta di Ms. Tomb Raider, Lara Croft, non dovrete cercarla nei videogiochi, né nelle guide strategiche, ma nei fumetti Top Cow. Qui potrete trovare più informazioni che sul vostro sito preferito, che contiene foto di Lara svestita.

"Serve una personalità" afferma lo scrittore Dan Jurgens: "Occorrono personaggi a cui affezionarsi... altrimenti che senso avrebbe? Questa è una grande opportunità per fare sapere molto di più su un protagonista tanto noto, ma di cui curiosamente non si conoscono molti aspetti". Giusto. Con ben cinque giochi all'attivo, Lara potrà anche essere la più importante eroina "pixelata" dai tempi di Pac-Man, ma a parte i "calzoncini color kaki" e le "grosse pistole", l'appassionato medio non ha molti altri elementi per conoscere la sirena dei videogames. Tutti i videogiocatori sanno che i genitori di Lara sono morti in un incidente aereo e che lei è diventata un'avventuriera per tenersi occupata, ma ci sono troppe zone oscure attorno al personaggio, e Andy Park, il disegnatore della serie, è felicissimo di poterle riempire ogni mese. "Gli aspetti del suo carattere non sono stati esplorati nel videogioco" ha dichiarato: "Le avventure sono divertenti, e so che Jurgens sta lavorando duramente per fare in modo che i lettori si rivedano in lei. Vuole renderla umana, per favorire il processo d'identificazione".

COSTRUIRE LA MACCHINA PERFETTA

E i numeri dicono che i fan si sono identificati. TOMB RAIDER 1 è stato il fumetto americano più venduto del 1999 e i numeri successivi si sono sempre mantenuti nella top ten. Tutti ne sono stati felici, specialmente la Eidos, la casa di produzione che ha inventato *Tomb Raider*, e questa felicità si è trasformata in un ottimo rapporto di collaborazione. "Tutte le volte che disegno una pagina, la stessa dev'essere approvata dai dirigenti della Eidos" ammette Park: "Ma finora è stato molto facile accontentarli. Non hanno mai rifiutato nulla". Anche Jurgens descrive una collaborazione amichevole e proficua: "È semplice lavorare con la Eidos. Spedisco un soggetto molto dettagliato con gran parte dei dialoghi inclusi, per mostrargli come stiamo costruendo il personaggio".

Il personaggio? Lara Croft è una donna sicura, tanto da entrare in Iran e rubare un antico braccialetto custodito da un'orda di soldati (vedi il primo episodio). E ha una gran faccia tosta. "Sei stato gentile a portare una limousine" afferma dopo aver sorpreso un nemico ed essere saltata nella sua jeep in corsa. È fedele, soprattutto al suo aiutante Hartford Compton: Lara ha rifiutato di abbandonarlo, anche se inseguita da un esercito di assassini, prima di essere tradita proprio da Compton nel numero 4. È emotiva: si è arrabbiata moltissimo quando nel numero 3 le si è ripresenta-

SI GIOCA!

NON ESISTE LA PAROLA LAST NEL MONDO DEI VIDEOGIOCHI

Il quarto episodio delle avventure di *Tomb Raider* (*Tomb Raider: The Last Revelation*) avrebbe dovuto essere l'ultimo, ma le cose sono andate diversamente. L'Eidos Interactive ha già distribuito il quinto capitolo e ci stiamo preparando alla prima uscita per PlayStation 2. Questo è ciò che la casa di produzione ha annunciato, e sapremo tutto proprio nei primi mesi del 2001. Greg Rizzer, un rappresentante della Eidos, ha dichiarato che il gioco dovrebbe avere un tocco inglese: "L'idea dei nuovi giochi è venuta dagli uffici inglesi". Possiamo avere del tè e dei biscotti?

to il suo ex amante Chase Carver. Inoltre ha un forte senso della giustizia e del fair play: Il prezzo che ha chiesto al ricchissimo collezionista di tesori Paris D'Arseine per recuperare la Maschera della Medusa (vedi il numero 4) non è stato nell'ordine di milioni di dollari; Lara gli ha chiesto uno strumento musicale che apparteneva alla madre. E visto che uno scrittore scrive di ciò che conosce, Lara acquista gran parte delle sue sfaccettature grazie a Dan Jurgens. "La sua personalità deriva in molti aspetti dalla mia" afferma Jurgens: "Voglio continuare a costruire la personalità di Lara finché qualcuno non mi dice basta. Questo non è ancora successo, per fortuna, quindi posso continuare a scolpire". E Lara sembra davvero scolpita, a giudizio di Park: "Lara è amata dalle ragazze perché in lei c'è identificazione; è amata dai ragazzi per gli aspetti avventurosi e... perché è una ragazza. Questo personaggio ha molto sex appeal".

UN TORNADO!

La nuova dimensione caratteriale dell'avviatissimo personaggio non è l'unica freccia nell'arco del team. Ci sono altri elementi utilissimi. "Si tratta di avventure alla Indiana Jones" afferma Park in merito al tono delle storie: "Inoltre si tratta di una serie divertente, con un personaggio divertente. È emozionante e ricca di azione". Jurgens è d'accordo: "La serie è un tornado. Se possiamo andare ovunque e fare tutto, allora andremo ovunque e faremo tutto. È l'aspetto avventuroso del personaggio ad attirare i lettori e, se è questo quello che vogliono, è nostro compito offrirglielo". Non ci sono molte avventure di TOMB RAIDER, solo otto finora, ma le prossime saranno diverse, annuncia Jurgens: "Voglio distinguermi dalla formula 'bene, ecco l'oggetto del mese che dovrà recuperare'. Non è detto che tutte le storie debbano essere così. Continuerà a razziare tombe, perché il 'titolo' è importante, ma cercheremo di creare un po' di mistero e qualche sequenza di caccia". Park apprezza il fatto che la serie sia attuale e realistica: "È una sfida perché è... normale, con scenari calati nel mondo reale, lontani da ambientazioni aliene. Questo mi impone di dotarmi di materiale di riferimento". Anche il continuo cambiamento di scenografia è un "bonus" secondo Park: "Il fatto che debba continuamente cercare nuove cose è fantastico. So che per ogni numero dovrò disegnare un nuovo scenario e nuovi costumi, visto che ci spostiamo continuamente. Forse... potrei iniziare a dedurre dalle tasse le mie vacanze".

VERSO IL FUTURO

Park farebbe bene a recuperare tutti i biglietti aerei della sua vita per tentare di ridurre le spese fiscali, poiché Lara è andata anche nel passato. Nei numeri 5 e 6 di TOMB RAIDER una storia in due parti ha portato Lara in un thriller archeologico. "Ha incontrato una vecchia compagna d'università e fin lì tutto è andato bene" ricorda Jurgens: "Poi Lara ha visto uno pterodattilo e le cose sono precipitate". Assieme all'avventuriero ed ex amante Chase Carver, Lara si è ritrovata nella preistoria: "Un racconto divertente. In fondo, chi

GIRL POWER! Anche se molti lettori hanno pensato che il fumetto di Tomb Raider sarebbe fallito, la serie vende molto bene e Lara continua a emozionare i lettori con divertimento e avventure in stile Indiana Jones.

"Se possiamo andare ovunque e fare tutto, allora andremo ovunque e faremo tutto!"

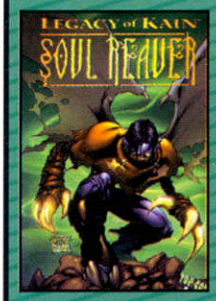
DAN JURGENS, a proposito delle storie di Lara Croft

non ama i dinosauri? Mi è servito per creare un po' di movimento. Poi abbiamo virato di 180 gradi con il numero 7, che ha visto l'esordio di una saga in quattro parti. Una storia di Lara Croft fatta alla rovescia" afferma sempre Jurgens: "Lara si sveglia un mattino e nota un oggetto al suo fianco. Pensate alla scena della testa di cavallo nel letto nel *Padrino*, senza tutto quel sangue. Invece del personaggio che va a caccia di un oggetto, improvvisamente è l'oggetto che diventa il cacciatore. Ci sono uomini, i Cavalieri della Mezzanotte, che stanno cercando quell'oggetto. E Lara diventa, per una volta, la preda. I Cavalieri saranno i primi avversari 'stabili' della protagonista. Pensano che sia loro compito tenere lontani dai musei gli antichi oggetti preziosi, perché credono che rappresentino il futuro del mondo".

I Cavalieri della Mezzanotte saranno dunque una costante minaccia per Lara, e la situazione sarà resa più interessante dal fatto che esiste una connessione segreta fra la setta e la nostra eroina, un legame che capiremo in futuro. Inoltre, ci saranno le origini di Lara Croft all'interno di uno speciale appena pubblicato in collaborazione con un noto negozio di vendita online. E se pensate che Lara sia già abbastanza carina, aspettate di vedere un ulteriore speciale appena annunciato. Il celebre pittore Joe Jusko, l'autore della fantastica copertina con Lara che punta la pistola verso i lettori, ha colpito lo staff della Top Cow al punto da essere messo sotto contratto per uno special in uscita negli States. "Non posso ancora rivelare nulla" dice Jurgens: "Ma io e Joe ci siamo ispirati a un quadro. Un quadro famoso che sembra adatto a ciò che lui sa fare meglio". Quale sarà la storia più impegnativa per Jurgens? "Forse un'avventura del mistero simile a *Omicidio nell'Orient Express*" risponde: "La nostra serie è legata alla realtà in misura maggiore di altre pubblicazioni Top Cow, e per questo penso che la faremo. Sarà difficile per il disegnatore, perché un treno è un luogo stretto... ma un abbozzo che sta scalciando nella mia testa dovrebbe rivelarsi molto interessante". Park è pronto a raccogliere qualsiasi sfida: "Tante altre collane Top Cow prevedono temi misti-

VIAGGI NEL VIDEO

TOMB RAIDER non è l'unico fumetto Top Cow a essere legato ai videogiochi. Ecco cos'ha prodotto la casa editrice e che direzione stanno prendendo i fumetti ispirati ai games.



LEGACY OF KAIN : SOUL REAVER

Questo speciale uscito nel settembre 1999, realizzato da Matt Hawkins e disegnato da David Boller, è servito come punto di partenza per i giocatori e ha raccontato la storia di Raziel, il vampiro di anime.

DAIKATANA

La Top Cow ha realizzato un fumetto esclusivo inserito nella "Guida strategica" di questo grande successo creato dagli sviluppatori di *Doom*, John Romero e Ion Storm. Keu Cha, autore di WITCHBLADE, si è occupato della parte artistica. La Top Cow sta discutendo per poter realizzare altri fumetti.

FEAR EFFECT

Questo speciale scritto da David Wohl e Frank Mastromauro e disegnato da David Boller presenta tre cacciatori di taglie che devono recuperare il denaro promesso loro per salvare una bambina rapita. Chrosnos, sviluppatore del videogioco, vorrebbe fare dei *prequel*, e la Top Cow realizzerebbe volentieri degli adattamenti a fumetti.

IL FUTURO?

Dopo l'uscita di *Vagrant Story*, La Top Cow sta trattando per adattare *Acronauts* e altre due proprietà di Ion Storm, più *Urban Chaos* della Eidos.

ci e sovrannaturali. La nostra serie è molto più vicina alla vita reale, e proprio per questo mi diverto a disegnarla. Lara Croft è un essere umano, non ha superpoteri, né oggetti magici. Può solo contare sulle sue pistole e sulla sua abilità".

Tomb Raider è una proprietà multimiliardaria, ha venduto più di qualsiasi altro gioco della Eidos, conta su un fiorente merchandising, con pupazzi, dolciumi e un film in uscita quest'anno. Jurgens è consapevole di lavorare alla costruzione di un personaggio complesso e altri ne ha introdotti (Hartford Compton e Chase Carver sono sue creazioni originali), ma nemmeno lui sa se tutto questo conterà alla fine: "Non so se la Eidos consideri il fumetto come 'ufficiale'. Forse faranno qualcosa di simile a *Star Trek*, nel cui caso i romanzi sono considerati ufficiali e inseriti nella continuità delle serie televisive, ma non so davvero cos'abbiano pensato. Forse vedremo col film se hanno deciso di utilizzare qualcosa che abbiamo fatto noi". Se così fosse, Jurgens ci guadagnerà qualcosa? "Sarebbe fantastico vedere Chase nel film o in un videogioco. E mi aspetterei una considerazione finanziaria in un caso simile... Vedremo." Nel frattempo Jurgens cerca solo di realizzare il miglior fumetto possibile: "I fan si aspettavano storie d'azione e basta. Credo di aver dato una maggiore profondità, divertimento, storie d'avventura e un personaggio ben definito. Vorremmo continuare a sorprenderli".

LARA vs. IL COW

EHI, TUTTI AMANO IL VIDEOGIOCO DI *TOMB RAIDER*, MA CHI È MEGLIO: LARA CROFT O I CREATIVI CHE LA INTERPRETANO?

DAN JURGENS, sceneggiatore di TOMB RAIDER: "Ho giocato, ma sono vecchio. Non sono molto bravo e ho perso quasi subito".
VINCITRICE: Lara

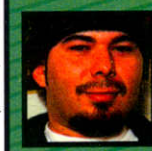
ANDY PARK, disegnatore di TOMB RAIDER: "Mi sono perso nel gioco, non so dove andare. Controllo ogni passaggio, ma non riesco a trovare nessun'altra porta. Corro di qua e di là senza combinare nulla".
VINCITRICE: Lara

JON SIBAL, inchiostratore di TOMB RAIDER: "Sono andato molto avanti, ma quando devo fare le combinazioni per le mosse multiple, non ce la faccio mai e devo andarmi a leggere una guida".
VINCITRICE: Lara

DAVID FINCH, disegnatore di APHRODITE IX: "Nel primo gioco c'è una sezione dove devi saltare dei pozzi di fuoco. Non ci sono mai riuscito e mi sono seccato. Così ho comprato una guida e l'ho seguita, provandoci per settimane. Poi ho piantato tutto".
VINCITRICE: Lara

MICHAEL TURNER, disegnatore di FATHOM: "Ho finito i primi tre giochi senza usare guide strategiche, trovando quasi tutto. C'era anche un pavimento invisibile in cima alla sfinge su cui sono saltato nel primo gioco e dove ho trovato un Uzi. Ora sto giocando a *The Last Revelation* e conto di finirlo presto".
VINCITORE: Cow

CHRISTIAN ZANIER, disegnatore di RISING STARS: "Sono un grande, non mi sono mai bloccato. Non sono riuscito a finire il terzo gioco, ma nel secondo mi sono piantato solo quando dovevo prendere la barca subacquea con tre livelli prima di raggiungere una porta. Mi ci è voluto un po'".
VINCITORE: Cow



JOE BENITEZ, disegnatore di MAGDALENA: "Io mica gioco. Non vedi come sforano le date di consegna quelli che lo fanno?".
VINCITORE: Benitez

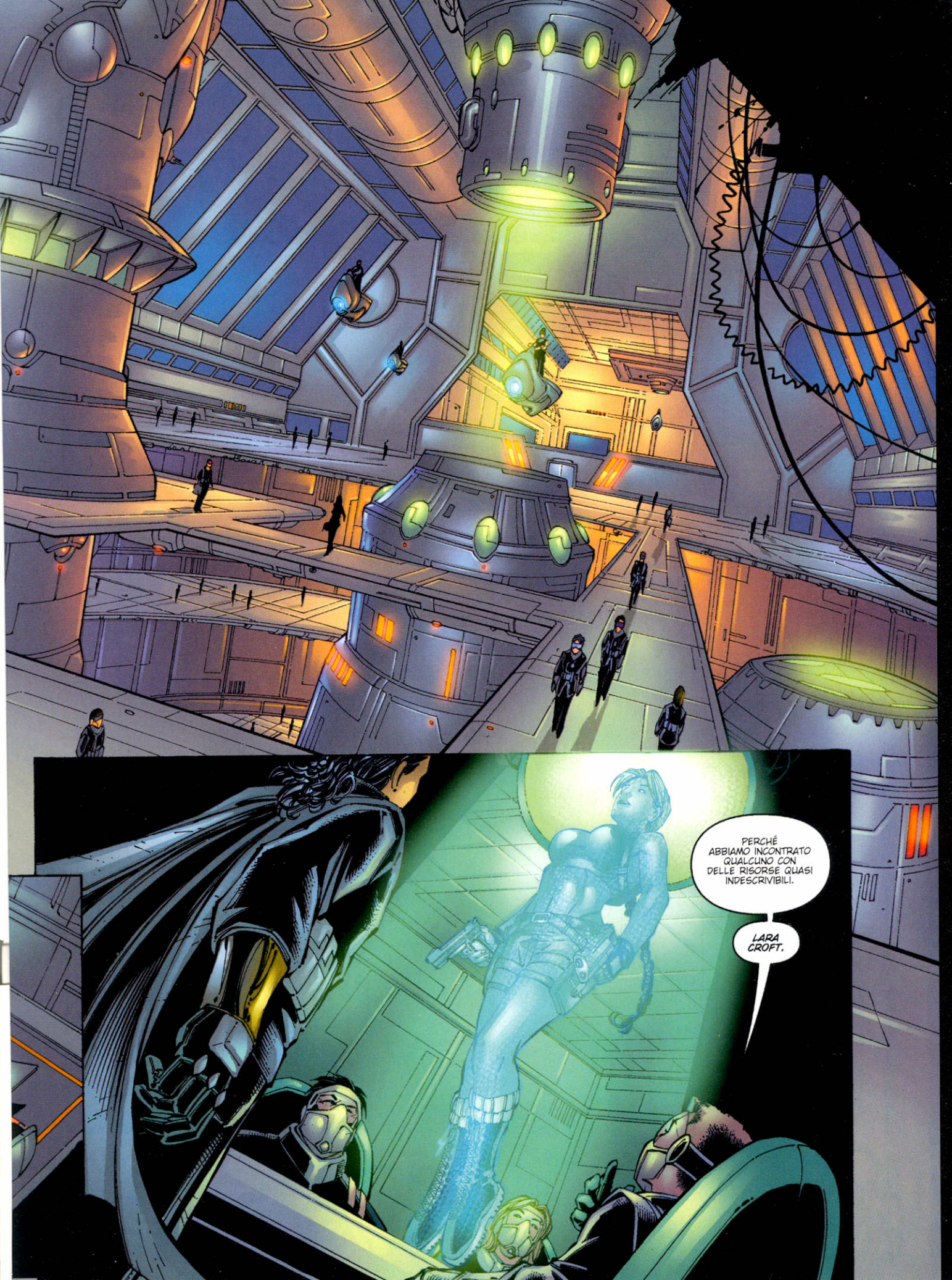
IL RISULTATO: Lara Croft ha superato il Cow per 4 a 2. Benitez ha vinto da solo.

Foto di Benitez, Park e Sibal : Jilly Wendell ; Finch e Turner : Jim McHugh ; Jurgens : Tom G. Lynn ; Zanier : offerte da Zanier.

GIOIELLO DI CREATIVITÀ Malgrado la sua immensa popolarità, Lara era una lavagna quasi bianca. Poi lo scrittore Dan Jurgens e il disegnatore Andy Park hanno avuto la possibilità di dare sostanza all'avventuriera creata dalla Eidos Interactive.

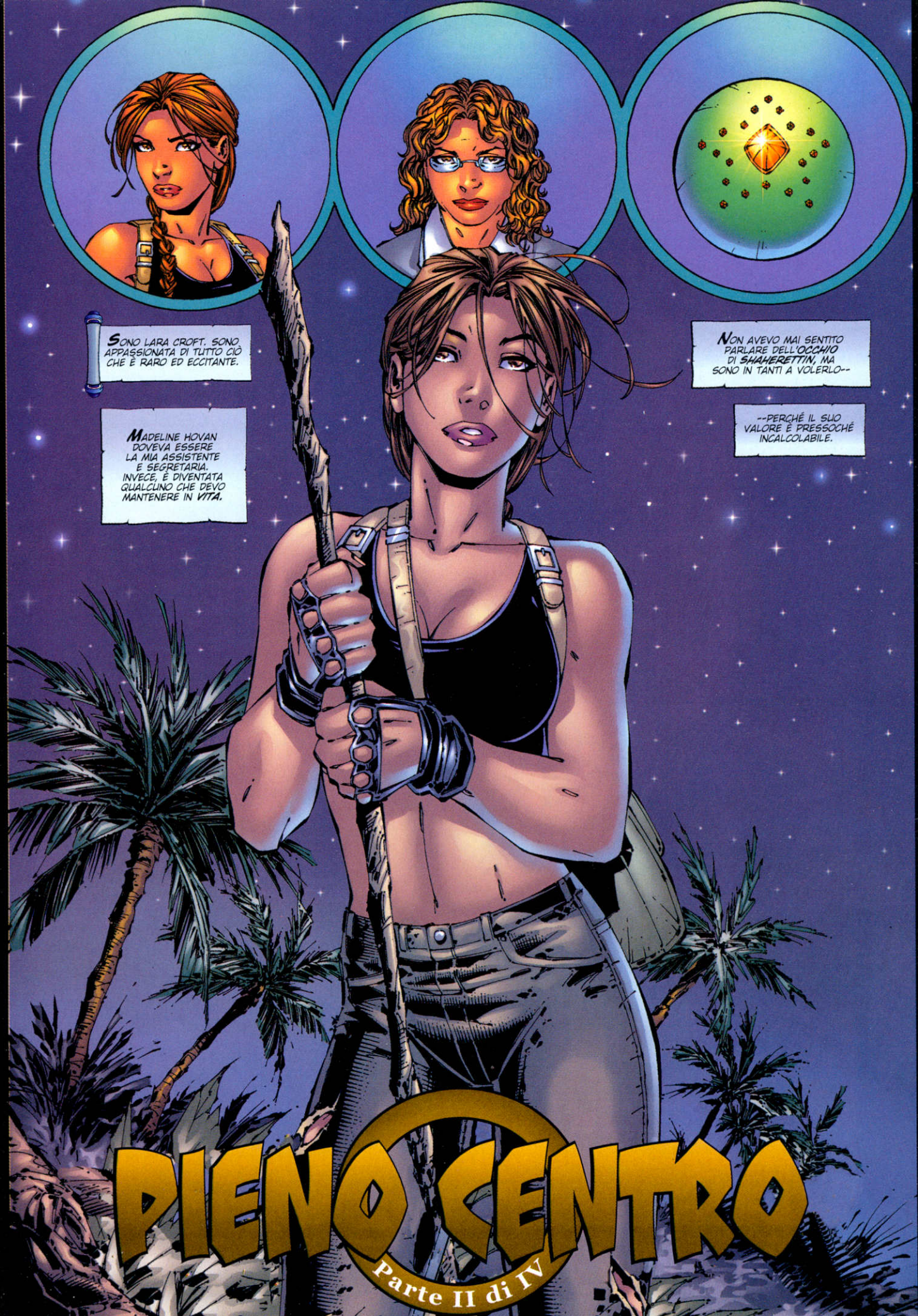
MANHATTAN.
ORE 23:59:42.
GOVERNA IL MONDO, SPANNA A SPANNA--
23:59:56.
--ENTRA NEL BRACIERE--
--SPOSA LA FIAMMA--
23:59:59
--DELLA MEZZANOTTE, O CAVALIERE!

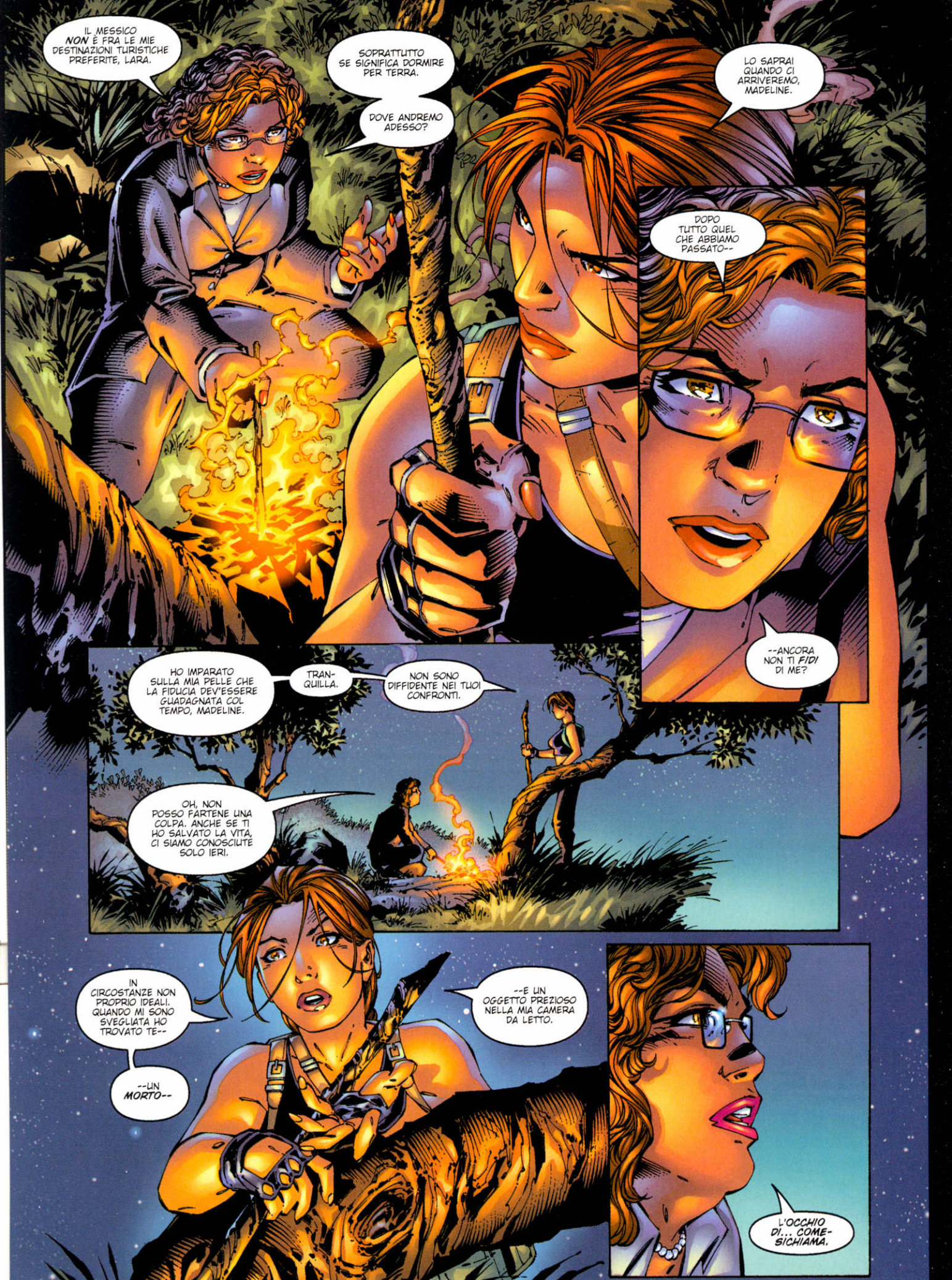
IL COMITATO È RIUNITO?
SISSI-GNORE.
MOLTO BENE.
A MENO CHE NON CI SIA UNA DICHIARAZIONE DI GUERRA, NON DOBBIAMO ESSERE DISTURBATI.
SÌ, MISTER ROETEK!
SIATE CHIARI E CONCISI.
PERCHÉ ABBIAMO FALLITO?


PERCHÉ ABBIAMO INCONTRATO QUALCUNO CON DELLE RISORSE QUASI INDESCRIVIBILI.
LARA CROFT.

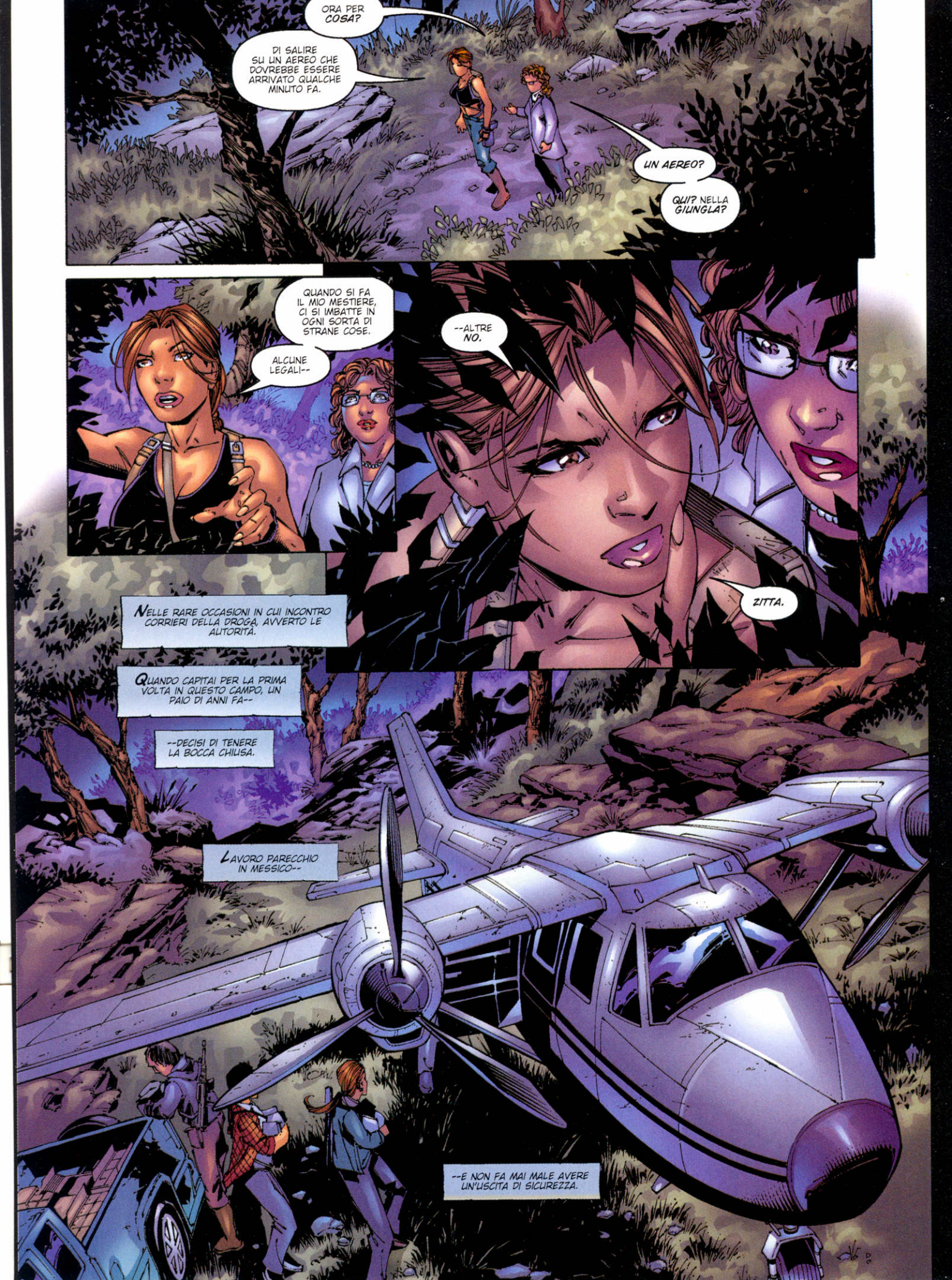
RISORSE SUPERIORI A QUELLE DEI CAVALIERI DELLA MEZZANOTTE?
SIETE UBRIACHI?
ASSOLUTAMENTE NO.
È LA FIGLIA DI LORD HENSHINGLY CROFT. DOPO LA MORTE DEI GENITORI, SI È SPECIALIZZATA NELL'ACQUISIZIONE DI PREZIOSI OGGETTI IN TUTTO IL MONDO.
LE BANCHE DATI DEL GOVERNO SONO PIENE DI RIFERIMENTI ALLE SUE VARIE ATTIVITÀ--
--MA PRATICAMENTE PRIVE DI FATTI CONCRETI.
NESSUNA BASE OPERATIVA CENTRALE. GODE DI PERMESSI DI RESIDENZA IN MOLTE NAZIONI E SEMBRA VIVERE LA VITA IN FUGA.
COME HA OTTENUTO L'OCCHIO DI SHAHERETTIN?
SOPRATTUTTO CONSIDERATO CHE ERA NELLE NOSTRE MANI?!
COME HA FATTO A FUGGIRE?
NON LO SAPPIAMO. I NOSTRI AGENTI SUL POSTO SONO MORTI.
NON POSSO ACCETTARE L'IDEA CHE UNA DONNA SOLA POSSA SFUGGIRCI!

DAL GIORNO IN CUI FU FIRMATA LA DICHIARAZIONE DI INDIPENDENZA, I CAVALIERI DELLA MEZZANOTTE SONO UNA POTENZA--
--UNA NAZIONE A SÉ STANTE!
POSSEDIAMO EXCALIBUR!
POSSEDIAMO LA CROCE SU CUI È STATO CROCIFISSO CRISTO!
POSSEDIAMO IL CORPO DI HITLER, E LA VERA ARMA CHE UCCISE KENNEDY!
MA CEDEREMMO TUTTO QUESTO IN CAMBIO DELL'OCCHIO DI SHAHERETTIN!
L'OCCHIO DÀ IL POTERE.
L'IMMORTALITÀ!
LA CAPACITÀ DI VEDERE GLI EVENTI FUTURI!
CONVOCATE LA SQUADRA ARTIFICIERI!
DITE LORO CHE VOGLIO L'OCCHIO NELLE MIE MANI--
--E CHE VOGLIO LARA CROFT MORTA!


SONO LARA CROFT. SONO APPASSIONATA DI TUTTO CIÒ CHE È RARO ED ECCITANTE.
MADELINE HOVAN DOVEVA ESSERE LA MIA ASSISTENTE E SEGRETARIA. INVECE, È DIVENTATA QUALCUNO CHE DEVO MANTENERE IN VITA.
NON AVEVO MAI SENTITO PARLARE DELL'OCCHIO DI SHAHERETTIN, MA SONO IN TANTI A VOLERLO--
--PERCHÉ IL SUO VALORE È PRESSOCHÉ INCALCOLABILE.
PIENO CENTRO
Parte II di IV


IL MESSICO NON È FRA LE MIE DESTINAZIONI TURISTICHE PREFERITE, LARA.
SOPRATTUTTO SE SIGNIFICA DORMIRE PER TERRA.
DOVE ANDREMO ADESSO?
LO SAPRAI QUANDO CI ARRIVEREMO, MADELINE.
DOPO TUTTO QUEL CHE ABBIAMO PASSATO--
--ANCORA NON TI FIDI DI ME?
HO IMPARATO SULLA MIA PELLE CHE LA FIDUCIA DEV'ESSERE GUADAGNATA COL TEMPO, MADELINE.
TRAN-QUILLA.
NON SONO DIFFIDENTE NEI TUOI CONFRONTI.
OH, NON POSSO FARTENE UNA COLPA. ANCHE SE TI HO SALVATO LA VITA, CI SIAMO CONOSCIUTE SOLO IERI.
IN CIRCOSTANZE NON PROPRIO IDEALI. QUANDO MI SONO SVEGLIATA HO TROVATO TE--
--UN MORTO--
--E UN OGGETTO PREZIOSO NELLA MIA CAMERA DA LETTO.
L'OCCHIO DI... COME-SI CHIAMA.

L'OCCHIO DI SHAHERETTIN.
SECONDO LA LEGGENDA PERMETTE AL SUO POSSESSORE DI VEDERE IL FUTURO.
SE È VERO, CAPISCO PERCHÉ I CAVALIERI DELLA MEZZANOTTE LO VOGLIONO.
I CAVALIERI DELLA--?
MEZZANOTTE.
RICORDO CHE MIO PADRE SUSSURRÒ IL LORO NOME UNA VOLTA.
SOLO CHI È MOLTO RICCO E POTENTE LI HA SENTITI NOMINARE, ANCHE SE DETENGONO PIÙ POTERE POLITICO DI PARECCHIE NAZIONI.
ESISTONO DAI TEMPI DELLA RIVOLUZIONE AMERICANA.
ALCUNI CREDONO CHE DA ALLORA ABBIANO INFLUENZATO OGNI SIGNIFICATIVO AVVENIMENTO MONDIALE.
CE NE ANDIAMO?
SÌ. È ORA.


ORA PER COSA?
DI SALIRE SU UN AEREO CHE DOVREBBE ESSERE ARRIVATO QUALCHE MINUTO FA.
UN AEREO?
QUI? NELLA GIUNGLA?
QUANDO SI FA IL MIO MESTIERE, CI SI IMBATTE IN OGNI SORTA DI STRANE COSE.
ALCUNE LEGALI--
--ALTRE NO.
ZITTA.
NELLE RARE OCCASIONI IN CUI INCONTRO CORRIERI DELLA DROGA, AVVERTO LE AUTORITÀ.
QUANDO CAPITAI PER LA PRIMA VOLTA IN QUESTO CAMPO, UN PAIO DI ANNI FA--
--DECISI DI TENERE LA BOCCA CHIUSA.
LAVORO PARECCHIO IN MESSICO--
--E NON FA MAI MALE AVERE UN'USCITA DI SICUREZZA.

NON PENSERAI DI--
ASCOLTA.
SCUSATEEEE!
EHIIII!
COSA DIA--?
È UN'AMERICANA, DELLA D.E.A.!*
MI SPIACE TANTO DISTURBARVI, MA CREDO DI ESSERMI PERSA... CHE SCIOCCA!
NON SAPRESTE PER CASO DIRMI DA CHE PARTE È CITTÀ DEL MESSICO?
* LA DIVISIONE ANTIDROGA.

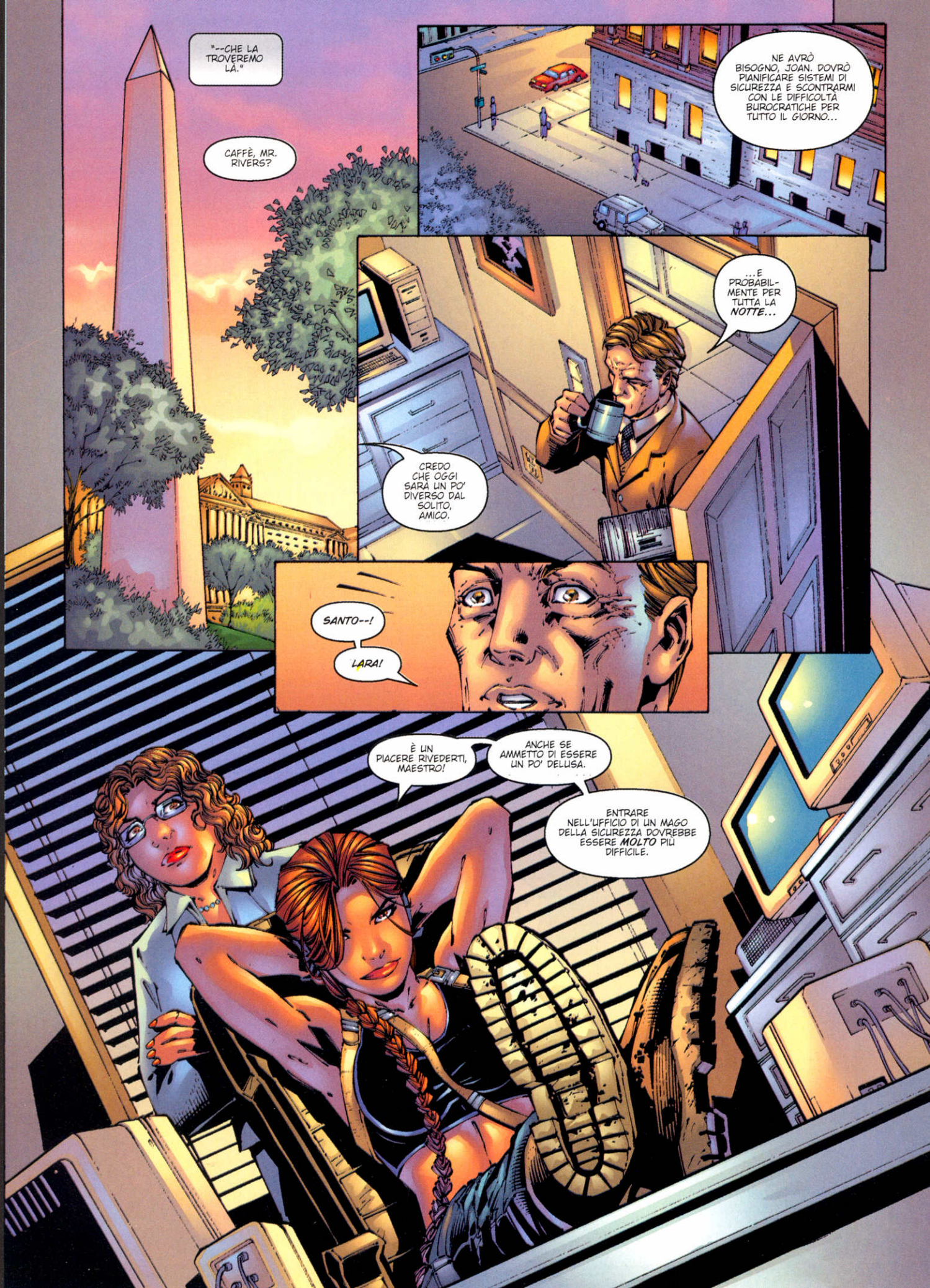
IO?
DELLA D.E.A.? NON SIATE RIDICOLI!
UCCIDIAMOLA!
CALMA, RAGAZZI!
STO CERCANDO UNA SCUSA.
QUALUNQUE SCUSA.
SIATE FURBI.
NON DATEMENE UNA.
ACCOPPIAMOLA!
BUDDA BUDDA BUDDA
VEDO CHE NESSUNO DI VOI HA STUDIATO A OXFORD.
SONO STUPITA.

MADELINE HA ATTIRATO L'ATTENZIONE SU DI SÉ, E COSÌ HO POTUTO PRENDERLI ALLE SPALLE.
--MA SARANNO SUFFICIENTI.
MA QUANDO È FINITA, ABBIAMO UN MEZZO.
NON RIFARÒ MAI NIENTE DEL GENERE.
SPERIAMO CHE NON CE NE SIA BISOGNO.
ANDIAMO.

SENZA DI LEI, NON AVREI AVUTO SPERANZE.
LE POSSIBILITÀ NON SONO TANTE--
I DUE SECONDI CHE OCCORRONO PER SISTEMARE LA COSA SEMBRANO DUE ORE.
FINALMENTE! LA POLIZIA!
NON È LA POLIZIA.
MOLTO MEGLIO.

POSSO VEDERE IL--
OH! CHE COS'È?
EHI... È DELIZIOSO!
LEI È BELLISSIMA!
È MIA MADRE.
QUANDO ERA MOLTO GIOVANE... PRIMA CHE IO NASCESSI.
PRIMA... CHE LEI E MIO PADRE MORISSERO.
LARA, SEI COSÌ GIOVANE. COSÌ BELLA.
CHE RAZZA DI VITA È QUESTA?
PERCHÉ NON TI SISTEMI E NON TI CREI UNA FAMIGLIA TUA?
SONO STATA FIDANZATA.
L'INCIDENTE AEREO IN CUI MORIRONO I MIEI GENITORI, È COSTATO LA VITA ANCHE A LUI.
IO SONO SOPRAVVISSUTA. ALLORA HO CAPITO CHE DOVEVO AVERE DI PIÙ.
E NON C'È PIÙ STATO NESSUN ALTRO UOMO?

...
NO.
NON PROPRIO.
IL NOSTRO ANALISTA HA TERMINATO IL PROFILO DI LARA CROFT, MR. ROETEK.
HA SCRITTO UNA LISTA DELLE SUE POSSIBILI MOSSE.
IMMAGINO CHE CONTATTERÀ LE ***AUTORITÀ.***
NON QUELLE CHE CI SI POTREBBE ASPETTARE. L'ANALISTA LA CONSIDERA UNA CREATIVA, BENCHÉ SIA SOLITA OPERARE ENTRO GLI AMBITI DELLA LEGGE.
QUANDO ENTRA IN POSSESSO DI UN OGGETTO PREZIOSO, RARAMENTE VA AD ARRICCHIRE LA SUA PERSONALE FORTUNA, E MOLTO SPESSO VIENE DONATO A UN MUSEO.
HA SOLIDI RAPPORTI LAVORATIVI CON NUMEROSE AGENZIE INTERNAZIONALI.
TRE DI LORO, INSIEME CON IL PROBABILE AGENTE CHE SERVE DA CONTATTO, SONO STATE IDENTIFICATE.
E IN NESSUN CASO SI TRATTA DI FORZE DELLA ***POLIZIA***, HAI RAGIONE, È UNA CREATIVA.
MANDA UNA SQUADRA ***SCELTA*** IN OGNUNO DEI TRE LUOGHI.
FATE PARTICOLARE ATTENZIONE A ***WASHINGTON.*** L'ISTINTO MI DICE--


"--CHE LA TROVEREMO LÀ."
CAFFÈ, MR. RIVERS?
NE AVRÒ BISOGNO, JOAN. DOVRÒ PIANIFICARE SISTEMI DI SICUREZZA E SCONTRARMI CON LE DIFFICOLTÀ BUROCRATICHE PER TUTTO IL GIORNO...
...E PROBABILMENTE PER TUTTA LA NOTTE...
CREDO CHE OGGI SARÀ UN PO' DIVERSO DAL SOLITO, AMICO.
SANTO--!
LARA!
È UN PIACERE RIVEDERTI, MAESTRO!
ANCHE SE AMMETTO DI ESSERE UN PO' DELUSA.
ENTRARE NELL'UFFICIO DI UN MAGO DELLA SICUREZZA DOVREBBE ESSERE MOLTO PIÙ DIFFICILE.

MAGO DELLA SICUREZZA? MI AVEVI DETTO CHE JOHN RIVERS ERA UN PROFESSORE DI INFORMATICA A OXFORD!
LO ERA. PRIMA DI SCOPRIRE CHE LAVORARE PER I SERVIZI È PIÙ REMUNERATIVO--
MA MENTRE INSEGNAVO, DEVO DIRE CHE NON HO MAI AVUTO UNO STUDENTE MIGLIORE DI LARA CROFT!
E IO DEVO DIRE CHE NON HO MAI AVUTO UN INSEGNANTE MIGLIORE.
SONO FIERO DI TE, LARA. OGNI VOLTA CHE APRO IL GIORNALE MI ASPETTO DI VEDERE IL TUO NOME.
COME STAI?
SONO STATA MEGLIO. IN QUESTO MOMENTO SONO ALLE PRESE CON QUALCOSA CHE NON RIESCO BENE A CAPIRE.
MI SERVONO DELLE INFORMAZIONI, JOHN. IL TIPO DI INFORMAZIONI PROTETTE DA CODICI DI SICUREZZA CHE SOLO IN POCHI POSSONO PENETRARE.
INTERES-SANTE. CHI È IL BERSAGLIO?
MAI SENTITO PARLARE DEI CAVALIERI DELLA MEZZANOTTE?

NON DIRAI SUL SERIO?
DICO SUL SERIO.
CI POTREBBE VOLERE UN PO'. CHE COS'HAI A CHE FARE CON LORO?
QUESTO.
L'OCCHIO DI SHAHERETTIN.
MEGLIO ANDARCI CON CALMA QUANDO SI PARLA DI CERTE COSE.
E POI... HO SEMPRE CREDUTO CHE FOSSERO SOLTANTO UNA LEGGENDA.
HO QUALCOSA CHE LORO VOGLIONO.
ANCH'IO. VEDI COSA RIESCI A SCOPRIRE. DEVO SAPERE.
SECONDO LA LEGGENDA PUÒ--
--PUÒ--
--PUAAHHH!

SONO QUI!
I CAVALIERI SONO QUI!
LARA, NON ESSERE SCIOCCA! QUI CI SIAMO SOLO NOI!
NO...
LI HO VISTI! L'OCCHIO MI HA MOSTRATO COSA STA PER ACCADERE!
ENTRERANNO DA UN MOMENTO ALL'ALTRO!

E NON INTENDO ESSERCI QUANDO ARRIVERANNO!
LARA! SE SFONDI QUELLA FINESTRA, FINIRÒ IN GUAI TALI CHE--
SKRAAAAAAAK!
È MEGLIO CHE ESSERE MORTI, JOHN!
PRENDI IL PORTATILE E ANDIAMO!
MA--
SE CI TIENI ALLE CHIAPPE, JOHN-- ESCI DA QUELLA FINESTRA!

SONO FUORI DALLA PORTA.
SE È IL FATTORE SORPRESA CHE VOGLIONO--
--È QUELLO CHE AVRANNO!
FUOCO!
ATTENTI A DOVE SPARATE! L'OCCHIO DI SHAHERETTIN NON DEVE ESSERE DANNEGGIATO!
CHAKKA CHAKT!
MI PREOCCUPEREI DI PIÙ PER TE STESSO SE FOSSI IN TE.
B-DAM! B-DAM!
FUP FUPT FUP
ARRGH!

DOV'È LA TUA AUTO?
DI QUA!
MA NON PENSO CHE ABBIA MOLTA IMPORTANZA!
MISERICORDIA!
AL TRE-- SPARIAMO!
PER UCCIDERE!
CONTINUA!

Per le immagini di queste pagine © degli aventi diritto

LARA CLUB

NEXT GENERATION

È appena uscita l'ultima versione di *Tomb Raider* e già la comunità videoludica s'interroga sulla prossima. Ma la Eidos è stata chiara: non ci saranno altri *Tomb Raider*. La saga dell'action game più famoso di tutti i tempi è finita! Ma questo non vuol dire che Lara Croft scomparirà, anzi. Il prossimo gioco non avrà nel titolo "Tomb Raider", ma Lara ci sarà, e più in forma che mai. Per dimostrarlo, la Eidos ha già messo a disposizione un brevissimo trailer in cui si può ammirare in tutto il suo splendore la nostra eroina in versione **Next Generation**. Il *rendering* accuratissimo, la complessità dei movimenti (per la prima volta avremo finalmente la mimica facciale!) richiederanno una game machine di ultima generazione, della classe PS2 o X-BOX, oppure, nel caso della versione per PC, un potentissimo processore dalla frequenza stellare. Una nuova grande avventura sta per cominciare…

Allora, Raiders incalliti e inarrestabili, dopo due lunghi, interminabili mesi siamo di nuovo insieme! Le feste natalizie sono passate e questo è il nostro primo appuntamento nel fantascientifico 2001! Eh già, il futuro avanza come un treno in corsa e anno dopo anno inghiotte le date che fino all'altro ieri appartenevano al regno della fantasia. Ma veniamo alle cose serie: chi di voi è stato così fortunato da aver già messo le mani su una delle nuove, nerissime e fichissime PS2 by Sony? È vero, purtroppo la meraviglia del Sol Levante non è esattamente alla portata di tutte le tasche, anche per un dollaro che volteggia in orbita sulle nostre teste europee, ma l'uscita di PS2 rimane l'evento più importante nel campo dei giochi elettronici, anche perché, silenziosamente," si sta imponendo quel tenero gioiellino che è PS One, il "cucciolo" di casa Sony, che senza troppe pretese e senza ripulirci il portafoglio ci permette di giocare sempre e ovunque con i nostri titoli preferiti. Una buona alternativa potrebbe essere la nuova microconsole Gameboy, per la quale è disponibile persino una versione di *Tomb Raider IV*: si tratta di una filosofia di gioco totalmente diversa, che concede pochissimo in termini di immersione sensoriale, ma che lascia grande spazio alla fantasia e mette a dura prova il valore del giocatore. La grande battaglia per il futuro dei videogiochi è appena iniziata, e mentre le grandi industrie della tecnologia schierano i loro eserciti, che ne dite di un attimo di pausa per immergerci nella posta di TOMB RAIDER MAGAZINE?

Caro Joe, sono Vincenzo e ho 18 anni. Ti scrivo per la seconda volta. Una mia lettera è stata già pubblicata su TRM 4. Ieri ho comprato TRM 7 e proprio ora ho finito di leggerlo. Come fate a essere così "unici" all'uscita di ogni numero, resta un mistero… Siamo ormai agli sgoccioli: tra poco dovrà inevitabilmente uscire sul mercato italiano il quinto *Tomb Raider*. Spero solo che il mio Pentium 233 a la mia Voodoo Banshee reggano lo sforzo (per il prossimo Natale devo decidermi a cambiare PC). Tanto ormai è una certezza: da 5 anni la Eidos ci allieta le *carols* (nome inglese di canti natalizi) con un *Tomb Raider* e per questo le sarò debitore a vita. Tu stesso mi hai definito un superfan di Lara, ma non sono un superfan della Eidos. Perché? Perché dal primo *Tomb Raider* non è in grado di darci prodotti privi di errori. Quali? Nel primo, dopo il livello "Atlantis", c'è una sequenza animata dalla quale non è possibile uscire col tasto "esc" senza vederla tutta. In *Tomb Raider: Gold Unfinished Business* si sono dimenticati di mettere nell'inventario di gioco il controllo dei volumi. Questo è presente solo nel menù principale di inizio gioco. *Tomb Raider II* non è compatibile con tutte le schede audio perché con alcune il volume delle tracce audio (non quello dello SFX) non è regolabile dall'inventario, quindi si è costretti a giocare alla muraglia cinese con i sette venti che soffiano sulla testa. In *Tomb Raider III* versione PlayStation Lara lascia le impronte delle scarpe nel fango e nella neve… perché nella versione per PC no? Ora non potrò sapere che numero hanno i suoi stivaletti. Ancora una cosa: perché i filmati FMV non scattano sempre? Incompatibilità con le schede video? In *The Lost Artefact* ci sono solo due errori, anzi tre (a parte quelli ereditati dai precedenti): non si vede la sigla finale e prima dell'ultimo livello "Riunione" appare lo stesso BMP del livello precedente. È un manicomio! Esplorando il CD, il BMP dell'ultimo livello c'è.
Poi… vi volete decidere? Si scrive "artifact" o "artefact"? Nei diversi loghi del gioco appare diversamente (controlla tutti i BMP del CD). Non mi scordo nemmeno dell'errore che ha rovinato il capolavoro *Tomb Raider IV*. In "Angkor Wat", quando Lara è sedicenne, c'è un errore. Cioè un punto in cui il gioco si blocca se Lara non salta un precipizio prima di Von Croy. Oddio, il gioco è ripristinabile anche premendo il tasto "guarda", però mi chiedo: sarà in grado la Eidos di darci un *Tomb Raider* senza errori? Speriamo che *Chronicles* non dia problemi.

Lara Croft, come la vede **EDOARDO** di Lucca.

ANGELINA FERITA!

Le riprese del film ispirato a *Tomb Raider* sono state sospese per una settimana a causa di un incidente in cui è rimasta coinvolta **Angelina Jolie**, l'attrice scelta per interpretare il ruolo di Lara Croft. L'attrice, che ha deciso di girare personalmente tutte le scene del film senza avvalersi di una controfigura, è rimasta ferita a una gamba in una scena particolarmente impegnativa. Cose che succedono nel mondo degli esseri "in carne e ossa", ovviamente: nel mondo virtuale di Lara basta premere una sequenza di tasti e l'eroina è di nuovo in azione. La pausa inaspettata è costata alla Paramount più di un milione di dollari.

Non voglio essere polemico, ma credo che noi superfan di Lara abbiamo diritto ad avere copie perfette del gioco. Magari, anziché farlo uscire a Natale, lo potrebbero proporre a Carnevale… se la cosa richiede tempo. Un gioco delle proporzioni di *Tomb Raider* avrà pur diritto a essere rivisto più volte per evitare errori, o no? Spero di non sembrarti un esaltato mentale parlandoti di queste cose, che a mio avviso non sono sciocchezze. Sono certo di tutti gli errori che ho elencato… controlla tu stesso, anche perché mi farebbe piacere sapere cosa ne pensi a riguardo. Non sono una spia internazionale che vuole mandare la Eidos in bancarotta. È solo che ogni volta che scopro un'imperfezione in un *Tomb Raider* è come se sentissi una pugnalata al cuore (è da pazzi, lo so!). Incrocio le dita a spero che *Tomb Raider Chronicles* sia perfetto.
Un salutone a tutti i Raiders!
VINCENZO MADDALENA
via Generale Gonzaga 56, 74014 Laterza (TA)

Vincenzo, non sarai un spia industriale, ma il talento non ti mancherebbe! Sembra proprio che non ti sfugga nulla quando si tratta di *bug* ed errori di progettazione. In verità, sono veramente pochi i programmi esenti da errori, anzi, probabilmente non ne esistono. Persino io, nella mia perfetta semplicità, nascondo qualche brutto *bug* nei più bui anfratti dei miei codici, ma la pigrizia dei miei programmatori è leggendaria e dovrò aspettare un pezzo prima che scrivano una *patch* che elimini almeno i più fastidiosi. Pare anzi – orrore! – che stiano preparando un "Joe 2", ma forse è solo un trucco per tenermi sulla corda! Per quanto riguarda il tuo set Pentium 233 più Banshee, sono convintissimo che se ti permetteva di goderti *The Last Revelation*, dovrebbe fare il suo dovere anche con *Chronicles*, dal momento che la Core ha stabilito che il salto tecnologico vero e proprio ci sarà soltanto nel 2001 con i giochi della serie NextGen. Concedi ancora qualche mesetto al tuo "vecchio" Pentium "liscio".

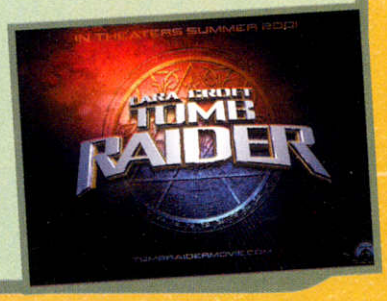
Carissimo Joe Cool, come te la passi? Io abbastanza bene, potrebbe essere peggio! Innanzitutto congratulazioni per la vostra mega rivista! Complimentoni veramente! Ops, non mi sono ancora presentata: mi chiamo Elena e ti scrivo al computer perché tutti mi dicono che ho una calligrafia illeggibile, quindi, prima che butti via la lettera all'inizio della seconda riga, scriverò in modo "universale"! Che dire? Di domande non ne ho molte… una in particolare: TOMB RAIDER/WITCHBLADE 2 (SPECIAL EVENTS 19) finisce con "L'avventura continua"… ma dove e quando? Insieme a questa miniletterа vi mando anche un mio disegnino (lo ammetto, è fotocopiato, perché al mio ragazzo l'originale è piaciuto così tanto che l'ha voluto in regalo), chiedendoti un parere obiettivo. Perché? Perché il mio più grande sogno è diventare una disegnatrice di fumetti, magari come Michael Turner, il mio idolo!
Ci riuscirò? Che dici, ho qualche speranza? Be', si conclude qui la mia lettera, e sperando in una "risposta positiva" ti saluto mandandoti un bacione grande.
ELENA, Firenze

Uno squisito ritratto realizzato da **ELENA** Di Firenze.

Cara Elena, grazie per i complimenti, che come tutti sanno mi fanno tanto piacere, e per la bella lettera. Ora tocca a me, però, farti i complimenti per il bel disegno, che pubblico senz'altro. Il tuo stile, ancora acerbo, ha qualcosa che intriga, direi addirittura una certa carica sensuale. È comprensibile che il tuo ragazzo abbia voluto per sé l'originale! Esercitati, mi raccomando, perché credo che tu abbia più di una carta da giocare nella difficile partita del far fumetti! "L'avventura continua" in chiusura del secondo capitolo di TOMB RAIDER/WITCHBLADE si riferiva genericamente ad altre avventure della fantastica coppia (dopo ce ne sono state altre due, e tieni conto che quando Michael Turner tornerà in azione, la sua priorità sarà completare il crossover TOMB RAIDER/WITCHBLADE/FATHOM di cui in America è già uscito un episodio) e non a un proseguimento di quella storia in particolare.

TOMB RAIDER, IL FILM È SU INTERNET

In dicembre è stato aperto il sito ufficiale del film *Tomb Raider*. L'indirizzo **www.tombraidermovie.com** è ora la fonte più attendibile e aggiornata su tutto quello che succede attorno all'evento cinematografico dell'anno. Oltre a schede sugli attori del cast, sulla trama e su altro, sono disponibili alcune ghiotte primizie di grande interesse per i fan. Ogni settimana viene pubblicata sul sito un'immagine originale di una delle *location* del film e, dal 9 dicembre, è possibile scaricare il primo trailer con Lara in azione!



Carissima redazione di TOMB RAIDER MAGAZINE, sono un vostro fan accanito, ma più che di voi, lo sono della superba Lara Croft. Lara è spettacolare, è la donna che ho sempre sognato, prima in 3D, poi in versione a fumetti e per finire dal vivo, in versione cinematografica. Ahimè, qui devo però dare inizio a una grossa polemica: ma chi ha scelto Angelina Jolie? Lara ha un fisico da atleta, agile e scattante, con addominali solidi come l'acciaio: Angelina no. Lara è procace: Angelina no. Lara è bella: Angelina no (è normale, insignificante). La vera sosia di Lara c'è, esiste: è bella, procace, castana, fisico da urlo, scattante, sa usare le armi da fuoco e il suo nome è Alison Armitage. Invito i lettori a visitare il sito www.alisonarmitage.com e a farmi sapere se sono d'accordo. Un abbraccio dal vostro lettore numero 1 che compra il fumetto di Lara anche in lingua originale.
ROBERTO MASTROIANNI
via S. Defendente 52/4,
15011 Aqui Terme

ALISON ARMITAGE

Come prevedevo, arriva il film e i fan di Lara Croft cominciano a dividersi in due fazioni: quelli pro Angelina Jolie e quelli che avrebbero preferito un'altra attrice, un po' come succedeva all'uscita dei vari film di Batman. Sai che ti dico, Roberto? Io in questa tua crociata in favore dell'atletica Alison Armitage, la famosa Cat del serial televisivo *Acapulco H.E.A.T.* nonché playmate dell'ottobre 1990, sento un odore fortissimo di "cotta". Eh sì, vecchio mio, ti sei preso una bella freccia di cupido! Il sorriso *ultrabright* di Alison ti gela il sangue nelle vene al punto che qualsiasi altra ragazza al mondo, persino Angelina Jolie, ti sembra "insignificante". Nata nel 1965 a Londra (guarda caso è inglese come la nostra Lara), ha lavorato anche con lo pseudonimo di Brittany York. Oltre che in *Acapulco H.E.A.T.* è apparsa in qualche film di successo, come in *Jerry Maguire*, dove interpretava la parte dell'ex fidanzata di Jerry. In un film mai arrivato in Italia ha persino ve-

stito i panni di una suora! Nuotatrice provetta fin dall'età di 4 anni, ha fatto parte della squadra olimpica di nuoto di Hong Kong. Purtroppo il fatto di essere così "procace" limitò la sua carriera sportiva: quando questa "peculiarità" emerse in tutta la sua gloria, ebbe come primo effetto quello di rallentare la velocità di Alison in acqua, ma come secondo quello di catapultarla nei paginoni centrali di *Playboy*. Non vorrei spezzarti il cuore, Roberto, ma come possibile alternativa ad Angelina Jolie nel ruolo di Lara la vedo perdente di diverse lunghezze. La Jolie è un'attrice di serie A che ha interpretato un già discreto numero di film importanti, e credo che la Paramount voglia fare un film, appunto, di serie A. Poi, Alison mi sembra già un tantino "anziana" per la parte. Comunque, so che qualsiasi cosa io dica, non varrà a farti cambiare idea: tu vuoi ancora Alison, vero?

EIDOS: TIMES SPLITTERS

Il vostro compito è fermare i Time Splitters. Questi malvagi alieni vogliono manipolare la storia dell'umanità seminando il terrore e fomentando conflitti. Il loro scopo è la conquista totale del pianeta. Questo formidabile "sparatutto 3D" per PlayStation 2 promette di farci vedere cosa si può fare con il motore grafico della scatola nera di Sony. Sono possibili fino a un massimo di quattro giocatori, a ognuno dei quali viene assegnata una zona dello schermo. Abbiamo poi la possibilità di scegliere fra tre "settori temporali": 1935-1955, 1985-2000 e 2015-2035, e di impostare tattiche personalizzate per distruggere gli alieni. C'è anche un'opzione per giocare da soli, personalizzando un personaggio di nostra creazione, oppure di scegliere fra i tanti proposti in ogni settore temporale. A proposito di caratteristiche tecniche, vi basti un solo dato: 60 frames al secondo!

Ciao! Sono Anna e ho 12 anni. Vi mando il quarto disegno nel disperato tentativo di vederlo pubblicato! Vi mando anche il secondo disegno per la bad girl. Ed ecco la scheda del mio personaggio. Nome: Kiya Angelici. Fidanzato: nessuno. Storia: figlia di un'egiziana e di un siciliano, Kiya va a vivere al Cairo con i suoi zii e uno di questi le fa da maestro, insegnandole l'archeologia. Durante una visita all'interno di una piramide, lo zio e la nipote scoprono una saletta dove Kiya nota un curioso gatto con uno strano medaglione al collo. Kiya, di nascosto dallo zio, porta a casa gatto e medaglione e, una volta indossatolo, si ritrova in possesso di straordinari poteri! Origini: Kiya discende dalla regina Cleopatra, che rinchiuse il dio Anubi in quel medaglione, volendo trasmettere i poteri del dio a una sola ragazza per generazione. Il problema è che se Anubi prendesse il sopravvento, potrebbe assumere il controllo del corpo di Kiya e vendicarsi dell'affronto subito distruggendo il pianeta. Okay, ho detto tutto. Adesso devo solo congratularmi per i vostri fumetti e per Lara, che è fantastica! Bacioni.
ANNA

Kiya, la bad girl inventata da **ANNA** con tanto di medaglione e gatto magico.

Alla fine la pazienza è sempre premiata. Eccoti pubblicata insieme alla tua Kiya! L'eroina che hai creato rivela un po' troppo le tue fonti d'ispirazione: Lara Croft (è un'archeologa) e Sara Pezzini (i poteri trasmessi a una sola ragazza per generazione). Ho trovato invece originale e interessante lo spunto del gatto. Prova a concentrarti sul gatto, anziché sul medaglione. Auguri!

Hi, Joe, mi chiamo Chiara e sono una grande ammiratrice della più famosa archeologa del mondo. Ho comprato e finito i primi tre capitoli di *Tomb Raider* e sono a buon punto nel quarto. Ti devo confessare che non avevo mai letto molti fumetti, ma da quando è uscito TOMB RAIDER MAGAZINE ho cominciato ad appassionarmi. Anche la voglia di disegnare è comparsa con l'arrivo di TRM! Mi piacerebbe che questa fantastica rivista uscisse più spesso, comunque l'attesa fra un numero e l'altro aumenta la voglia di seguire la storia!
Un grande saluto a tutti! Bye bye!
CHIARA GARIBOTTO
via Fattoria Pallavicini 9/7, Sestri Levante (GE)

Sapere che TOMB RAIDER MAGAZINE ha avuto l'effetto di convertirti alla lettura mi fa provare una gran bella sensazione, Chiara! Oggi, purtroppo, molti ragazzi rinunciano a "imparare" a leggere i fumetti perché spesso sono abbandonati dai genitori davanti alla TV; ed è un vero peccato. Leggere fumetti non è un passatempo stupido, è una passione che se la coltiverai ti regalerà molte ore liete.
Ciao e grazie per il tuo entusiasmo!

Witching, il gruppo di bad girls ideato da **PAOLO ZANDON**.

Il capolavoro a quattro mani di **VINCENZO FABBRI** e **JESSICA SPISSO**. Stile moderno con tracce di graffitismo metropolitano.

FEAR EFFECT 2

La Eidos presenta una nuova versione di uno dei titoli più venduti dell'anno, ma attenzione: non si tratta di un vero e proprio seguito, come molti probabilmente si aspettavano, ma di un *prequel*, una sorta di antefatto a quanto narrato nella sceneggiatura del primo gioco. Se però bruciate dalla curiosità e volete assolutamente sapere qualcosa di quello che potrebbe succedere dopo, non vi resta che… il fumetto! La Top Cow propone FEAR EFFECT SPECIAL: RETRO HELIX 1, di **Frank Mastromauro**, **David Wohl** e **Francis Manapul**.

TOMB RAIDER MAGAZINE IN AMERICA!

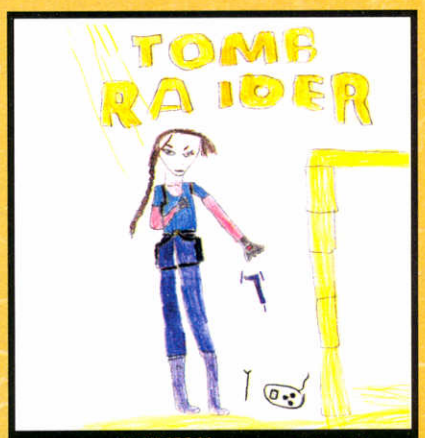
Incredibile ma vero: la **Top Cow** ha deciso di produrre una sua versione di TOMB RAIDER MAGAZINE! Stesso formato della "nostra" rivista, stesso titolo e, naturalmente, stessi fumetti! Naturalmente il TRM americano risponde a una particolare esigenza di marketing: raggiungere gli appassionati di videogames che non frequentano le fumetterie. Ricordiamo che i fumetti negli States sono scarsamente distribuiti nelle edicole, dove invece trovano spazio le riviste formato magazine, come la nostra!

Gentilissima redazione di TOMB RAIDER MAGAZINE, siamo un ragazzo e una ragazza di 13 anni. Come tante persone, siamo fan della strabiliante e stupefacente archeologa Lara Croft. Innanzitutto, complimenti per la vostra rivista: da molto tempo eravamo alla ricerca di un fumetto che ci tenesse con il fiato sospeso. I disegni raggiungono la perfezione, gli sfondi donano quell'atmosfera di avventura, i dialoghi fra i personaggi sono molto ben curati e Lara è... affascinante! Era ora che qualcuno si svegliasse da un lunghissimo sonno e creasse qualcosa di veramente allucinante, e quel qualcuno siete stati voi. Ci avete reso felici come bambini di fronte a un barattolo di Nutella (notate la raffinatezza della frase). Insomma, continuate così e diventerete famosi in pochissimo tempo!

Un bel disegno di **VALENTINA RADAELLI** di Como.

Durante le nostre avventurose letture abbiamo riscontrato pochissimi problemi. Vorremmo darvi un consiglio: aumentate le pagine. Inoltre... la bella Lara sembra un po' troppo aggressiva. D'accordo, è una bad girl, ma in realtà è gentilissima e dolce, come dimostrano alcuni filmati di *Tomb Raider IV*. Okay, abbiamo detto tutto!
VINCENZO FABBRI & JESSICA SPISSO, Siano (SA)

Lara gentilissima e dolce? È probabile. Nel mondo di Lara, però, bisogna anche essere duri per sopravvivere! Dolcezza e gentilezza non servono molto quando c'è da affrontare un branco di squali affamati, oppure si deve sfuggire all'assalto di un grizzly! Ma è anche vero che non si può essere duri sempre, altrimenti si rischia di creare intorno a sé una corazza impenetrabile che potrebbe tenere alla larga le persone amate. A parte questo... mi rende felice sapere che questa rivista riesce a darvi tanto divertimento.



Un disegno di **FRANCESCO**, che non vuole che riveliamo il suo indirizzo...

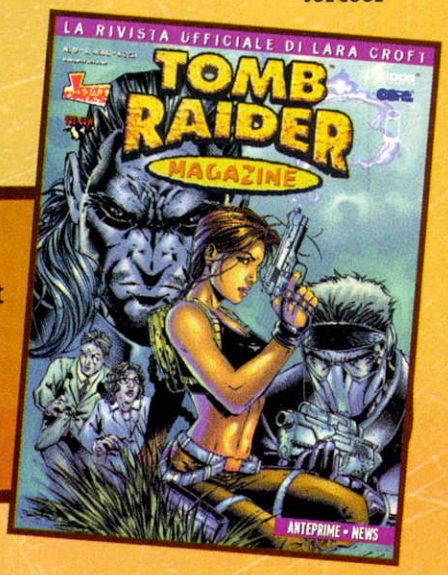
Cara Lara, che fai in questi giorni di novembre? Ho tutti i tuoi giochi, dal primo al quarto. E credo che presto faranno anche il quinto. La mia camera è piena di tuoi poster, ho tutti i tuoi fumetti e anche una maglietta. Sei forte, Lara, ma ti prego, non pubblicare il mio indirizzo.
FRANCESCO PAPA

Le bad girls del mondo del comics danno il benvenuto a **LARA!** Da sinistra: **DANGER GIRLS E AMICHE, SATANIK, MAGDALENA, SARA PEZZINI (WITCHBLADE), LEGS, ASPEN (DA FATHOM), WONDER WOMAN.**

Probabilmente hai scritto questa lettera nei primissimi giorni di novembre, perché, guarda caso, la tua "profezia" si è puntualmente avverata, forse anche prima di quanto ti aspettavi! *Tomb Raider V: The Chronicles* è arrivato, ha spopolato e ora sta impegnando duramente i giocatori più valorosi del mondo. Quindi, se ancora non hai finito *The Last Revelation*, ti consiglio di darti una mossa, perché gli enigmi e i trabocchetti del nuovo gioco non perdonano! Ciao e auguroni!

Prima di lasciarvi, voglio chiarire subito una questione sollevata da un paio di Raiders della "prima generazione". Si tratta di due mamme di giocatori provetti che si dichiarano preoccupate perché il sottoscritto appare con una perenne sigaretta che gli pende dal labbro. Tranquille, mammine cyberpunk, i vostri rampolli sanno benissimo che la mia è una sigaretta virtuale e che non produce alcun effetto nocivo alla salute! Non si sognerebbero mai di imitare Joe Cool sulla strada del vizio, a meno che non trovino un tabaccaio digitale che possa rifornirli di sigarette e sigari elettronici – e, francamente, ritengo questa possibilità mooolto remota!
E qui chiudiamo le comunicazioni, Raiders del pianeta Lara Croft! Ho fumato tonnellate di sigarette virtuali scegliendo i migliori disegni che ogni giorno ricevo, e altrettante ne fumerò nell'attesa del nostro prossimo incontro! Nel frattempo, che la forza sia con voi!
JOE COOL

TOMB RAIDER MAGAZINE 9

Fra 60 giorni nuove emozioni nella terza puntata di *Pieno centro*, l'avventura di Lara Croft scritta con incredibile senso del meraviglioso da Dan Jurgens e magistralmente illustrata da Andy Park! In più, novità sui nuovi videogiochi che diventano fumetti e sui nuovi fumetti che diventano videogiochi. Volata finale per i comics dei lettori esaminati e giudicati da Joe Cool!

IN EDICOLA A MARZO!